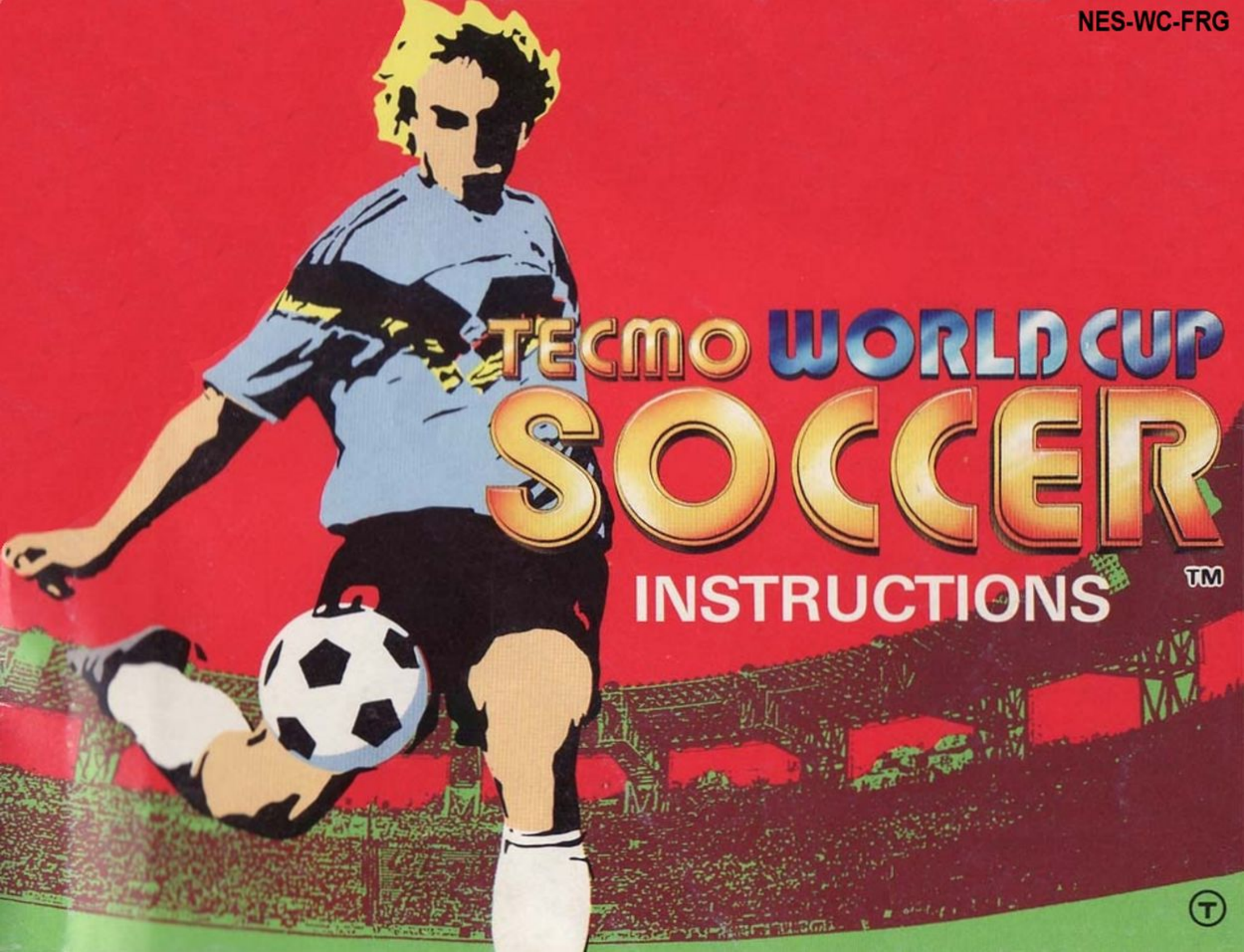
NES-WC-FRG



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

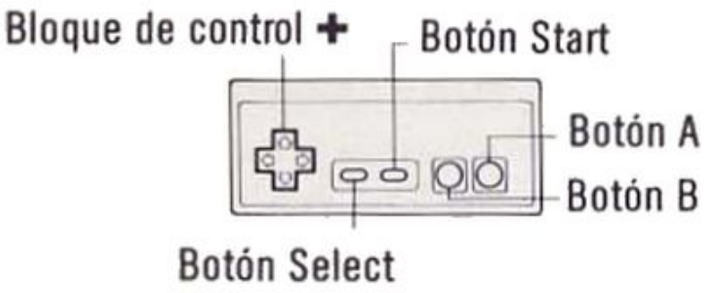
This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

©TECMO, LTD. 1991

EL CONTROL



Este es el modo en que tienes que utilizar el control. Para más detalles sobre técnicas especiales lee las páginas siguientes.

Bloque de control + : Utilízalo para mover el jugador señalado. Cuando tengas el balón, utiliza este botón para controlar la dirección de tus regates y disparos.

Botón A : Utilízalo para efectuar pases cortos. Cuando estés defendiendo, utilízalo para quitarle el balón al contrario.

Botón B : Utilízalo para efectuar pases largos.

** Cuando estés jugando, puedes efectuar un pase tanto con el botón A como con el B.*

** Cuando estés atacando, la marca de juego aparecerá sobre el jugador que tenga el balón. En defensa, aparecerá sobre el jugador que se encuentre más cerca del balón.*

Botón Start : Si lo pulsas durante el juego, podrás detener la acción.

Botón Select : Este botón no se utiliza durante el juego.

COMIENZO DEL JUEGO

Tras conectar el juego, aparecerá la pantalla de título. Utiliza el botón Select o el bloque de control + para elegir el tipo de juego, y pulsa los botones Start o A para introducir tu elección.

Un solo jugador (One Player Game)

Elige este juego para jugar contra la computadora. Utiliza el bloque de control ✚ para elegir tu equipo favorito, e introduce tu eleción pulsando el botón A. La computadora elegirá tu oponente al azar. Para ganar la copa del mundo tienes que derrotar a las 15 selecciones restantes.

Dos jugadores (Two Player Game)

Elige este juego para jugar contra un amigo. Primero determina la duración del juego mediante el botón Select. Puedes jugar durante 15, 30 ó 45 minutos. Entonces utiliza el bloque de control ✚ para elegir tu equipo favorito, e introduce tu elección pulsando el botón A. Cuando haya terminado el juego, volverá a aparecer la pantalla de título.

Continuar (Continue)

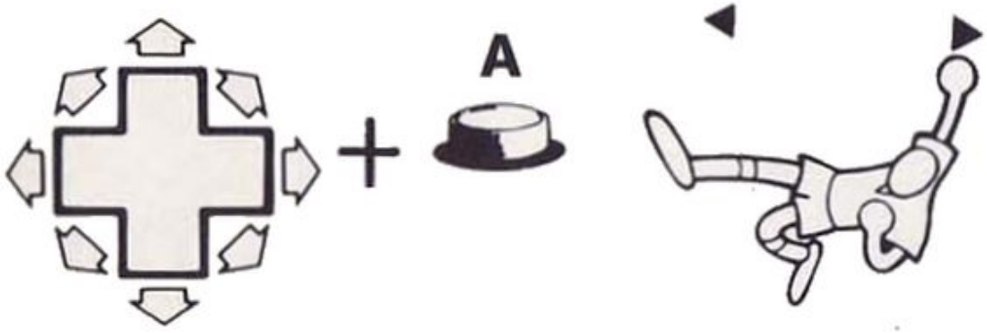
Aquí tienes que introducir una clave. Para más detalles sobre esta opción, ver página 18.

DA COMIENZO AL PARTIDO CON EL BOTON A

1. Tú controlas el jugador sobre el cual aparezca la marca ▽▽.

Utiliza el bloque de control ✚ para moverlo en la dirección que quieras.

Pulsa el botón A para que zancadillee.

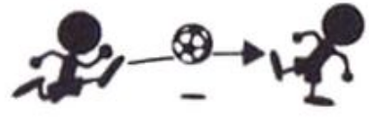


** La marca ▽▽ aparecerá sobre el jugador que esté en posesión del balón, o del que se encuentre más cerca de éste.*

2. Cuando tengas el balón

Utiliza el bloque de control ✚ para correr en cualquier dirección.

Pulsa el botón A para pasar el balón en corto en la dirección que indique el bloque de control ✚.



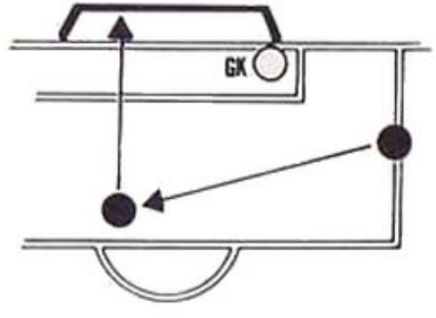
Pulsa el botón B para efectuar un pase largo en la dirección que indique el bloque de control ✚.

3. Dirige el juego

Cuando recibas un pase. . .

Pulsa los botones A o B para lanzar el balón en la dirección que indique el bloque de control ✚.

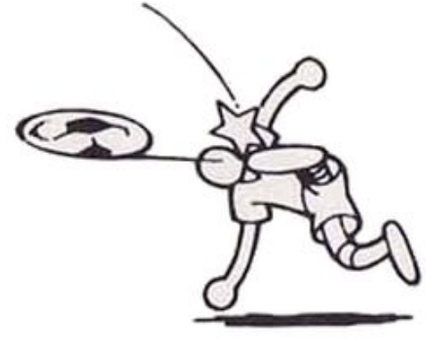
Puedes utilizar esta técnica para efectuar un pase perfecto y chutar directamente a gol.



En jugadas directas, el jugador se moverá dependiendo de la direción en que reciba el pase.

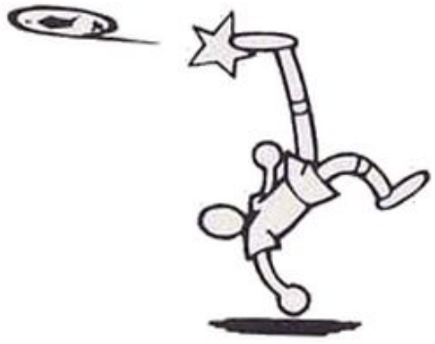
1) Pase bajo – chuta directamente

2) Pase alto de pecho – chuta de volea



3) Si el pase va sobre la cabeza –
salta y cabecea

4) Puedes efectuar una chilena saltando cabeza
abajo para disparar directamente un pase largo.



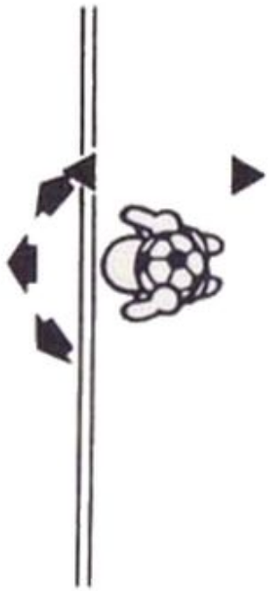
4. Saque

En cuanto aparece el balón en el terreno de juego, comienza el partido.

● Saque de banda

Cuando el balón sale por la linea de banda, el equipo que no lo lanzó fuera lo vuelve a poner en juego.

Efectúa el saque de banda en la dirección que indique el bloque de control +.

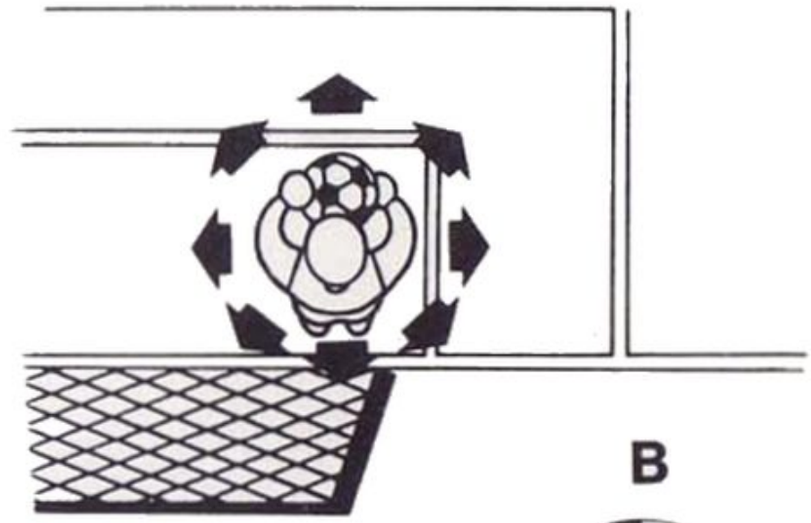


Puedes utilizar cualquiera de estos dos botones.

● Disparo a puerta

Cuando el equipo atacante lance el balón fuera por linea de fondo, sacará el equipo que esté defendiendo.

Dispara a gol en la dirección que indique el bloque de control +.

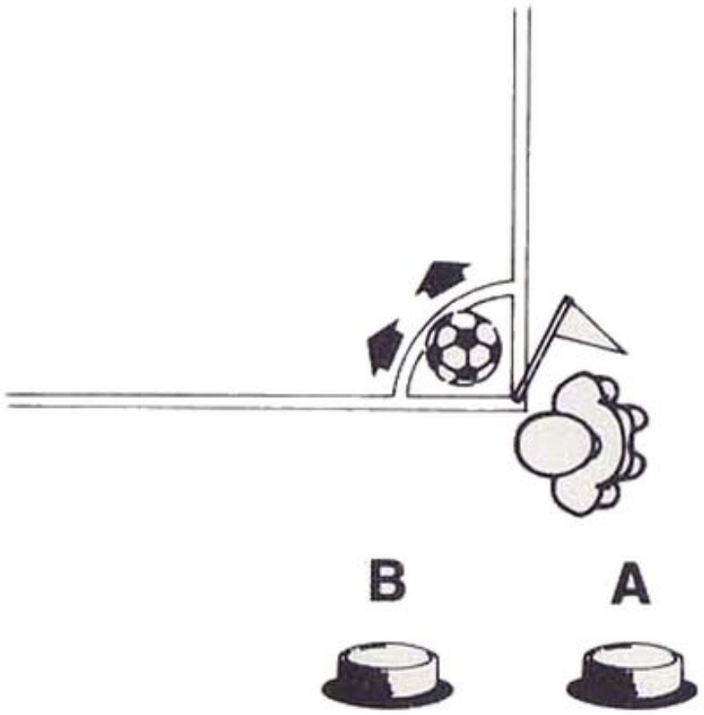


Puedes utilizar cualquiera de estos dos botones.

● Saque de esquina

Cuando el equipo en defensa saque el balón por su propia linea de fondo, el juego se reanudará mediante un saque de esquina efectuado por el equipo atacante.

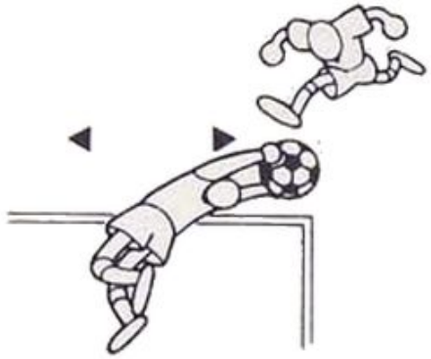
Lanza un saque de esquina en la dirección que indique el bloque de control ✚.



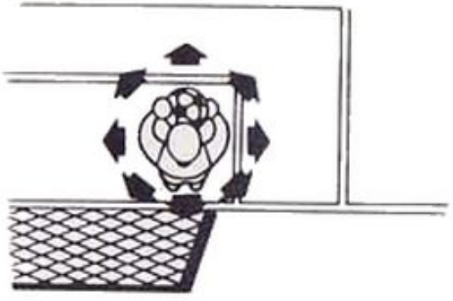
Puedes utilizar cualquiera de estos dos botones.

5. El portero

Cuando el jugador contrario que esté en posesión del balón penetre en el área, la marca del jugador ▽ ▽ se colocará automáticamente sobre el portero.



Mueve al portero en la dirección del balón y automáticamente intentará detenerlo.



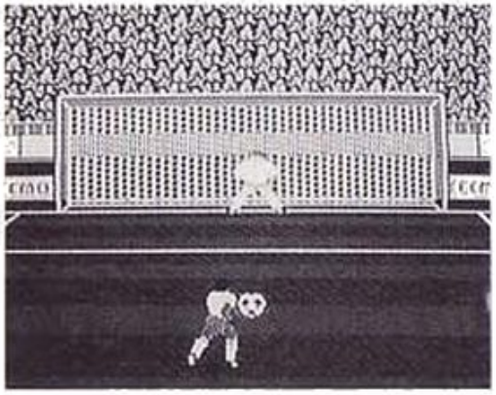
Cuando el portero tenga la posesión del balón, utiliza el bloque de control ✚ para determinar la dirección y pulsa el botón B para efectuar un pase.

** El portero sólo puede retener el balón durante un determinado periodo de tiempo.*

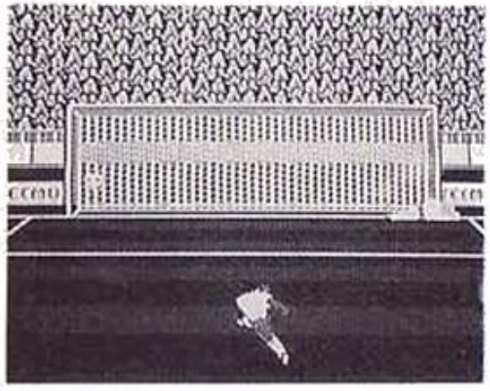
6. Tanda de penalties

Si ambos equipos se encuentran empatados al finalizar el partido, el juego se decidirá mediante una tanda de penalties.

● Disparo

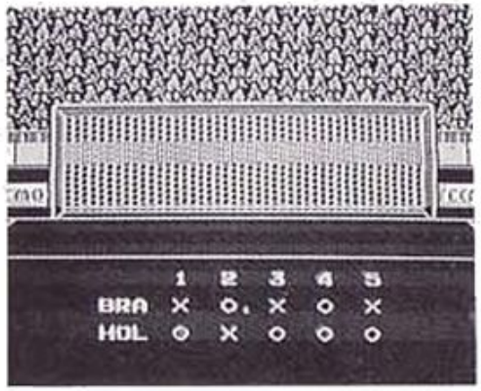


Utiliza el bloque de control + para determinar la dirección del disparo.



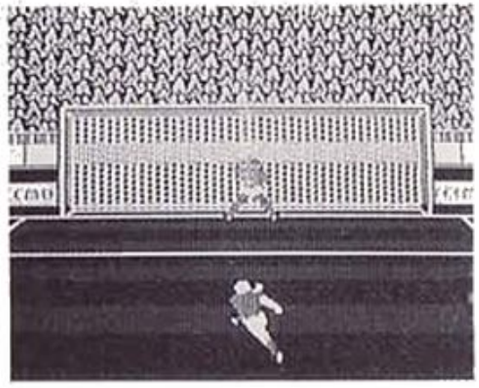
Pulsa los botones A o B para efectuar el disparo.

● Detener un penalty



Justo cuando el jugador contrario golpee el balón, utiliza el bloque de control + para mover a tu portero en la dirección del balón.

Ambos equipos disponen de cinco lanzamientos cada uno, y el equipo que consiga convertir más penalties es el que gana.
Si, después de los cinco lanzamientos, continúa el empate, el juego pasará a la muerte súbita.



En la muerte súbita, el primer equipo que consiga ventaja después de que ambos hayan lanzado un penalty es el ganador.

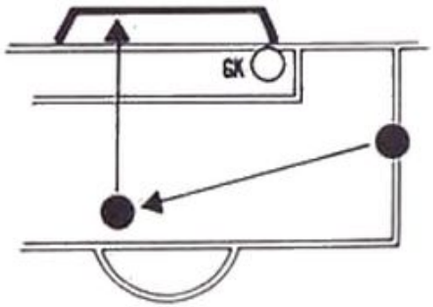
TECNICAS DE JUEGO REAL

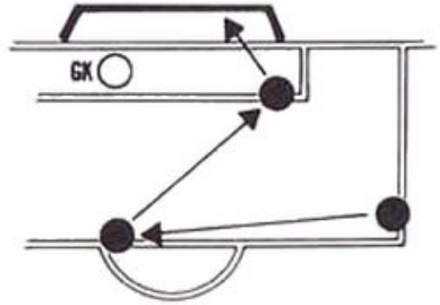
** ¡Tienes que realizar movimientos espectaculares para que el juego resulte espectacular!*

1 Disparo

● Centrado

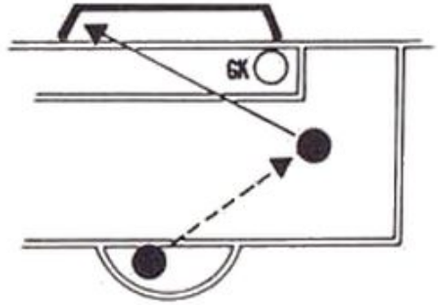
Coloca el balón en el campo contrario y pásalo hasta colocarlo delante del portero. Un jugador de tu equipo cogerá el balón y efectuará un disparo. También puedes efectuar un pase más antes de disparar para engañar al portero contrario.





● Cruzado

Coloca el balón a un lado de la portería para que el portero vaya hacia él, y dispara hacia el lado opuesto. Coloca el balón de modo que entre pegado al poste.



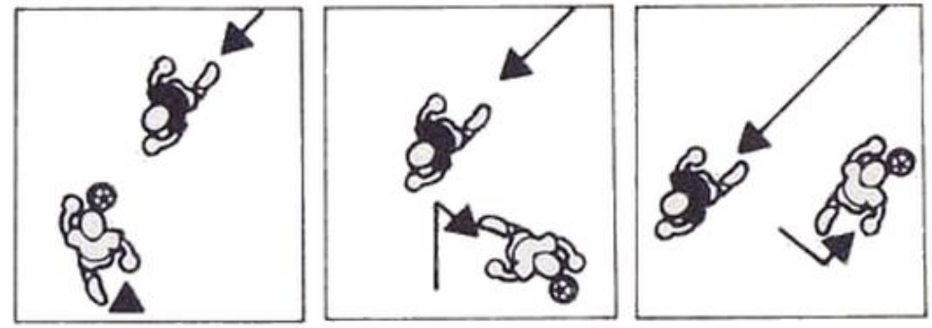
2 Pase y regate

• Vaselinas

Puedes efectuar vaselinas pulsando el botón B.

Puedes utilizar esta técnica para pasar el balón a un compañero por encima de un contrario. También puedes combinar esta técnica con el juego de cabeza.

• Regates



El regate es el modo más efectivo de sortear a un contrario. Cuando un defensa se aproxime a ti y no puedas esquivarle, retrocede ligeramente y cambia de dirección para escapar de él. El truco consiste en cambiar la velocidad en el regate.

3 Defensa

★ Cuando el contrario haya efectuado un pase, tienes la oportunidad de quitarle el balón. Tan pronto como el jugador contrario coja el balón, corre hacia él y quítaselo. (Sin embargo, cuando estés atacando recuerda que debes moverte rápidamente en cuanto atrapes el balón, de modo que el defensa no pueda quitártelo.)

★ Cuando tengas el balón delante de tu propia porteria, es fácil para un jugador contrario quitártelo, de modo que despeja rápidamente y pasa al ataque.

★ Si el jugador que controlas se sale de la pantalla, tu control pasará al jugador que se encuentre más cerca del balón. Si estás atacando y no puedes llegar al balón, puedes sacar a tu jugador de la pantalla a propósito.

LAS 16 SELECCIONES QUE COMPITEN POR LA COPA DEL MUNDO TECMO

España — Spain

Aunque no tiene ninguna figura importante, el equipo español ha irrumpido con gran fuerza en las competiciones internacionales. Debido a la gran cantidad de jugadores jóvenes que forman el equipo, tienen bastantes posibilidades de triunfar en este campeonato.

Brasil — Brazil

Brasil es la capital del fútbol, y cuenta con los mejores talentos. Brasil se encuentra a la cabeza, junto con Italia y Alemania, en el ranking de ganadores de más copas del mundo.

Alemania — Germany

Alemania ha conseguido tres copas del mundo. Este equipo se caracteriza por su espíritu germánico – su famoso y legendário espíritu de lucha – y la velocidad y calidad de su equipo.

Italia — Italy

La selección italiana posee una defensa legendaria y encabeza la lista de posibles ganadores de la copa del mundo. Ahora, con una linea ofensiva incluso mejor, este equipo es uno de los favoritos de la competición.

Holanda — Holland

La selección de Holanda quedó subcampeona en dos competiciones seguidas, 1974 y 1978. Su equipo actual es tan bueno como el de los años 70, y son firmes candidatos a conseguir el trofeo en esta competición.

Argentina — Argentina

La selección argentina resultó victoriosa en el mundial de Méjico de 1986. En el actual campeonato, este equipo, con su número 10 a la cabeza, también intentará ganar la copa del mundo Tecmo.

U.R.S.S. — U.S.S.R.

El nuevo slogan del equipo soviético es el fútbol perestroika. Hay mucha gente que los considera mediocres, pero, cargado de jugadores de gran talento, resulta un rival temible para cualquier selección.

Uruguay — Uruguay

Uruguay tiene el reconocimiento especial de ser el ganador de la primera copa del mundo. Aunque la imagen de este equipo ha bajado últimamente, se ha reforzado tanto en defensa como en ataque. Llegan a este campeonato con la idea de recuperar su buena imagen y volver a ganar la copa del mundo.

Polonia — Poland

Desgraciadamente, la selección polaca no pudo pasar la primera ronda del campeonato mundial de 1990. Sin embargo, la fuerza de este equipo reside en la fuerza fisica de los jugadores, lo que les hace unos competidores duros para cualquier equipo del mundo.

Inglaterra — England

La fuerza de la defensa inglesa quedó claramente demostrada en el hecho de que no encajaron ni un solo gol en la primera ronda del campeonato mundial. Aunque su ataque no es igual de bueno, están muy bien cualificados para conseguir el campeonato mundial.

Colombia — Colombia

El equipo de Colombia es experto en cortar el ritmo al adversario. Con un brillante juego en el centro del campo, este equipo obliga al adversario a moverse a su ritmo.

Escocia — Scotland

Durante los últimos años, la selección de Escocia ha sido derrotada en la primera ronda del campeonato mundial. Pero con un espiritu inquebrantable, están dispuestos a llegar hasta el final de la competición. Son un poco débiles en el centro del campo, pero lo compensan con su excelente estrategia de juego.

Francia — France

Sus magnificos regates le hacen un equipo diferente del resto de equipos europeos. Los pases medidos son una buena garantia para la victoria de este equipo.

E.E.U.U. — U.S.A.

Tras una ausencia de cuarenta años, el equipo americano aparece en la copa del mundo por primera vez desde el campeonato de 1950 en Brasil. Este equipo se está volviendo más fuerte cada dia, y el campeonato de 1994 tendrá lugar en América.

Corea — Korea

El héroe asiático, el equipo coreano, tiene una linea de ataque realmente explosiva que resulta imparable para el contrario. Su éxito en este campeonato depende de cómo se comporte su línea defensiva.

Japón — Japan

El equipo japonés nunca ha participado en una competición mundial, pero en este momento cuenta con jugadores de mucho talento. Suplen su falta de habilidad con su espíritu japonés y su trabajo en equipo.

CONTINUAR (Sólo en juegos de 1 jugador)

* Al terminar el partido, aparecerá la pantalla de selección, y verás una clave debajo de la lista de equipos. Anótala correctamente.

* Una vez que hayas seleccionado Continue en la pantalla de título, utiliza el bloque de control ✚ para seleccionar las letras de la clave. Cuando hayas terminado, pulsa el botón A para introducirla. Si has introducido la clave correcta, podrás seguir jugando desde donde lo dejaste la última vez.

** Aunque este juego está diseñado de acuerdo con las reglas oficiales de fútbol, hay ciertas excepciones debido a la naturaleza de este juego.*

** El tiempo transcurrido en este juego no corresponde al tiempo real.*

** Puede que parte de la pantalla parpadee, pero eso no afecta al juego.*

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

TECMO™

© TECMO, LTD. 1991

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Printed in Japan